

REV'n'GE!

#142

Retro Emulator Vision and Game

NEON noir

Harem Challenge

WM18

ALTRE RECENSIONI: Shanghai Warriors * Strike! * Wibarm * Android Attack * 10x10 * M36 A Life Planet * Nyancle Racing * Institute * Encounter * 221b Bakery Street * Runner's High * You at the Orbit * Atom invaders * International Karate * Alien Destroyer 2 * Al Capone * Power Tennis * Eliminator * Elite * Enciclopedia Elettronica Multimediale Grolier: Edizione 1994

RECENSIONI CONSOLE: B.C.'s Quest * Dukes of Hazzard

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis



Innanzitutto Buon Anno e che sia un fantastico 2023 per tutti. Un anno più sereno sia per i videogiochi sia per la vita.

Da questo numero cambio la valutazione degli “stati d’animo” che sono solo sei e i giudizi vanno da 1 a 10 come quelli scolastici. Li avevo creati per essere associati ai voti, ma nel tempo ho capito che non è così perché ad esempio un gioco potrebbe per la matematica prendere un 7 grazie alla grafica e al sonoro, ma insufficiente in giocabilità e longevità. Quindi quando vedrete un voto da medaglia e uno stato d’animo da insufficienza è più comprensibile. La matematica da sempre una possibilità ad un gioco, tuttavia, saprete che poi potrebbe non essere esattamente quello che un voto può significare.

Non è facile perché come detto sono state create per essere legate a specifici giudizi e quindi alcune volte potrebbero stonare più del dovuto. Anche li devo fare in modo da farvi venire voglia di rigiocare a quei titoli oppure per confermare o no il mio giudizio.

Buona lettura e Buon Anno



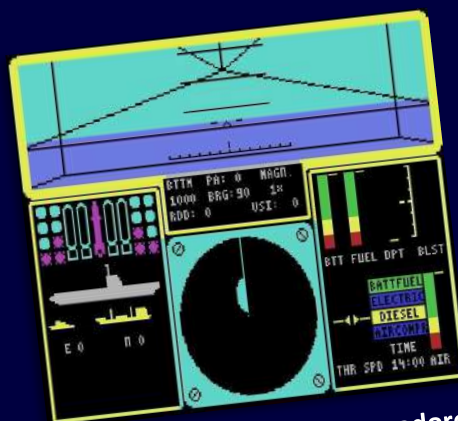
Postino, II - Commodore 64

Ecco è proprio sconosciuto perché non si chi lo ha prodotto. Voi siete un postino che deve andare al lavoro a prendere le lettere da consegnare. Il problema è arrivare vivi all'ufficio postale.



Fear - Amstrad CPC

Un gioco di azione ispirato a Gauntlet con la stessa visuale e stessa giocabilità. Se è fedele all'originale dovrebbe essere una valida alternativa.



Ocean Conqueror - Commodore 64

E' una simulazione di sottomarino con una grafica negli esterni 3D poligonale e anche se sono trasparenti dovrebbe piacere agli appassionati di questo tipo di simulazioni.



Escape from Dwarves' Goldmine - MSX

E' un gioco postumo all'MSX (2009) e dalla grafica, l'uso della mappa dovrebbe essere molto carino.



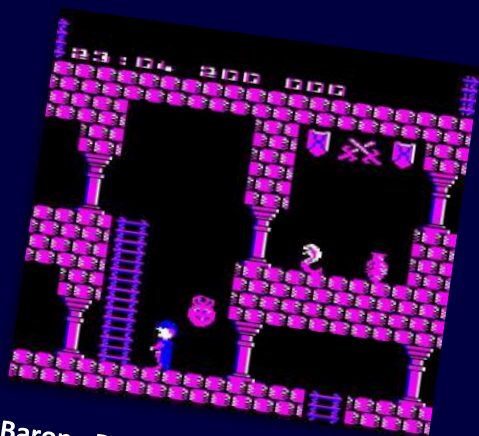
Fight Night - Apple II

Lo avevo già recensito per una Console sul numero #93. Lo leggerete di nuovo in versione Apple II. La boxe è un genere che deve avere una giocabilità al di sopra della media per divertirsi per molto tempo.



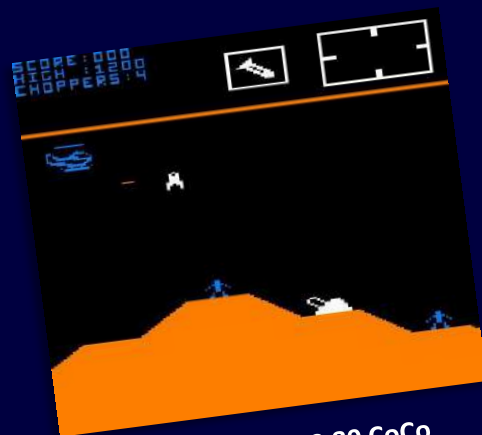
Elven Warrior - ZX Spectrum

Un gioco che esteticamente mi ha colpito perché l'ho notato subito ed è un'avventura arcade a piattaforma. A guardare questa immagine mi sembra fatto bene in ogni elemento.



Baron - BBC

Un gioco di piattaforme come tanti altri che ha mi ha attirato l'attenzione con una grafica di questo colore e quindi sono curioso di vederlo in azione.



Chopper Strike - TRS-80 CoCo

Uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui pilotate un elicottero da combattimento con cui distruggere tutto quello che si muove per lo schermo.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero #142**Gennaio 2023**

10x10	Pentagon ZS 256	13
221b Bakery Street	Atari ST	19
Al Capone	Ti99/4A	25
Alien Destroyer 2	BBC	25
Android Attack	TRS80-CoCo	12
Atom Invaders	Atom	24
B.C.'s Quest	ColecoVision	38
Dukes of Hazzard	ColecoVision	38-39
Elite	8/16 Bit	32-36
Eliminator	Commodore 64	31
Enciclopedia Grolier: Edizione 1994	CD32	44-45
Encounter	Amiga	18
Harem Challenge	Cubo CD32	39
Institute	Atari 8-Bit	16
International Karate	Atari 8-Bit	24
M36 A Life Planet	MSX	14
NEON noir	Amiga 1200/4000	22
Nyancle Racing	MSX2	15
Power Tennis	Turbografx-16	31
Runner's High	PC98	20
Shanghai Warriors	Commodore 64	9
Strike!	Amstrad CPC	10
Wibarm	Sharp X1	11
You at the Orbit	PC DOS	22



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



PLAYERS SHANGHAI WARRIORS

PRESS FIRE TO PLAY

PROGRAMMED BY
IMPERIAL
SOFTWARE DESIGNS

Il picchiaduro a scorrimento sono solitamente una sfida per i programmatori perché è un genere molto sfruttato e un gioco vincente, secondo me, sono le animazioni dei lottatori, la quantità di mosse a disposizione e una difficoltà ben calibrata.

Shanghai Warriors è, sulla carta, una sfida per riuscire a vedere se vi potete divertire dato che ha solo tre livelli e non ci sono nemmeno i boss di fine livello.

Le mosse a disposizione sono efficaci perché la difficoltà è ben calibrata e quando tirate calci e pugni i nemici sembrano non reagire, ma lentamente diventano sempre più astuti e ad un certo punto cominciano a picchiare anche loro e le vite le perdete anche contro uno solo di loro.

Il gioco vi dà armi in continuazione e non fate tempo a terminare le munizioni di una che trovate le altre. E' una cosa giusta perché ad un certo punto i nemici diventano molto forti e pugni e calci non bastano più.

Pur essendo in 2D, la strada è isometrica e se anche loro si spostano sincronizzati con voi, li potete superare e andare a prendere un'arma e poi ucciderli.

Tre livelli sembrano pochi perché la quantità di armi che trovate è sufficiente a terminare ogni

livello senza sporcarvi le mani, ma attenzione che la calibratura è fatta in modo tale che già dal secondo livello i nemici sono più furbi. Vi attaccano in tre alla volta e le munizioni non bastano per tutti e poi le armi che trovate spariscono dallo schermo più rapidamente.

Grafica carina, niente di travolgente; le mosse ci sono anche se le loro animazioni sono limitate. Belli i fondali. Niente musica e solo effetti sonori normali.

In generale è un titolo fatto in economia rispetto a quello che il Commodore 64 è in grado di fare.



Per combattere i vari nemici avete un potente calcio e pugni molto veloci; durante i vari livelli, tuttavia, trovate delle armi di vario tipo per rendere i combattimenti più vari e distruttivi. Le munizioni sono limitate perché comunque i nemici li dovete affrontare principalmente con pugni e calci.



Tante armi a disposizione e ricorda quegli Arcade dove ne trovate una diversa dall'altra per non essere ripetitivi e alcune di queste scompaiono dopo qualche secondo se non fate alla svelta a raccoglierle.

La gestione delle armi e la difficoltà calibrata vi danno la voglia di giocare, finirlo in una sola partita e rigiocare nel tempo, tuttavia, rimane un mediocre picchiaduro.



1989, PLAYERS

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	6
GLOBALE	6,7



Uno sport che avrei tanto voluto provare, ma che per un motivo o un altro non ho fatto. E' il bowling, un gioco molto diverso da tanti altri dove non è richiesta una particolare abilità fisica e quindi anche dare soddisfazioni a chi non lo ha mai praticato. In più permette anche di giocare in compagnia con una squadra oppure tra amici.

Come in tutti gli sport dove si vince facendo un certo punteggio ci sono delle regole, ma essenzialmente nel bowling quella più importante è lo "Strike" che dà il nome a questo gioco nel quale dovete colpire con la palla dei birilli e buttarli tutti per terra con un colpo solo. E' importante questa cosa perché in una gara o in un torneo ci sono dieci partite

dove in ciascuna delle quali avete solo due tiri per cercare di far cadere tutti i birilli. Se fate uno strike avrete il massimo punteggio con una sola palla, altrimenti dovete farlo con due. Se avanzano dei birilli dopo i due tiri avrete un pun-



teggio relativo solo a quelli che avete colpito

Per voi che giocate a questa versione per computer non vi interessa più di tanto sapere come funziona questo sistema perché dovete cercare di fare di più dell'avversario. Leggendo il libretto di istruzioni per capire come funziona realmente il punteggio del Bowling mi è venuto un gran mal di testa e quindi ve lo risparmio anche a voi.

Quando iniziate a giocare il vostro alter ego digitale si muove da solo a destra e sinistra aspettando il vostro comando per iniziare a correre verso la rampa dove lanciare la palla. Attenzio-

ne che se mettete un piede su questa rampa viene considerato fallo e avete perso uno dei due tiri a disposizione. Un altro fallo è se fate cadere la palla sul pavimento.

Bisogna trovare la posizione giusta, poi correre verso la rampa e lanciare la palla un attimo prima di raggiungerla come dice il manuale. Fatto sta che dopo sei partite di una gara singola mi sono rotto il piede ad ogni tiro.

Sulla carta non è difficile, ma ha uno strano sistema di controllo che pur provando e riprovando all'infinito non vi fa capire esattamente la procedura di lancio. Alla lunga diventa tedioso.

Grazie ad una grafica ben colorata e disegnata con simpatiche animazioni di quando vi spappolate un piede e esteticamente bello da vedere, molto probabilmente non verrà apprezzato nemmeno dagli appassionati di questo sport per una sistema di controllo, secondo me, strampalato.



1987, MASTERTRONIC

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	3
GLOBALE	5,2



na mano a mano che scoprite nuovi percorsi e i nemici diventano visibili se li affrontate e non siete stati in grado di sconfiggerli.

Piccola nota negativa è che quando combattete nelle arene potete sempre fuggire, mentre negli edifici mi sono perso perché pur con la mappa non ho trovato la porta da cui sono entrato.

Fin da piccolo ero innamorato di quei cartoni animati ed action figure di trasformabili perché era bello poter far diventare un auto, una moto, un aereo in un robot e poi con la fantasia creare delle storie fantastiche.

C'è stato e ancora c'è il desiderio di vedere e cercare giochi sia vintage che moderni che trattano questo argomento e a parte, *Transformer*, non c'è tantissima scelta e quando ne trovo uno spero che sia fatto bene.

Wibarm dovrebbe accontentare un po' tutti perché è un robot con ben due trasformazioni: carro armato e aereo. Ciascuna delle due forme ha le proprie caratteristiche sia di forza sia di energia.

Il gioco è molto simile a *Final Fantasy* con tre fasi totalmente diverse, due delle quali di esplorazione che dovrebbero renderlo molto accattivante.



combattimento con una visuale laterale nella forma in cui siete (carro armato o aereo) Se avete armi adeguate lo sconfiggete altrimenti dovete scappare e riprovare quando sarete diventati più forti. Per farlo dovete entrare negli edifici con una visuale in terza persona per l'esplorazione e la raccolta di armi e potenziamenti vari. Se incontrate un nemico, di nuovo, entrate in arena di combattimento con la stessa visuale laterale.

Il Boss di fine livello è una cosa a parte. L'arena ha una visuale dall'alto ed è molto più potente degli altri, tuttavia, vale la stessa regola. Se siete in grado di batterlo passerete ad un nuovo livello, altrimenti dovete migliorare le vostre armi e l'energia per sconfiggerlo.

Alla fine il fatto di essere un trasformabile non sarà la cosa più importante anche se i combattimenti li fate nella forma in cui siete. E' questa struttura ibrida tra un gioco di azione arcade e un RPG 2D/3D che vi invoglia a scoprire tutti i suoi segreti.

Quando entrate negli edifici avete una mappa oscurata che si illumi-



Un gioco che è una via di mezzo tra uno sparattutto a scorrimento laterale e dall'alto e un RPG 2D e 3D.

Fatto bene tecnicamente con scenari credibili, disegnati ottimamente per gli esterni, i vari tipi di nemici, alcuni dei quali, veramente mostruosi come dimensioni rispetto a voi e poi avete anche una parte esplorativa in quello che sembra un 3D poligonale.

Gold

1986, ARSYS SOFT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Quando volate e usate il carro armato siete nella fase di esplorazione e non potete combattere, mentre quando colpite fisicamente un nemico entrate in un'arena di



ANDROID ATTACK V 1.0
COPR. 1982 SPECTRAL ASSOCIATES

WHAT'S YOUR NAME?

Ci sono delle differenze con l'originale Arcade perché potete saltare e abbassarvi per evitare i proiettili nemici e sacrificando una unità di energia potete fare dei buchi nei muri e fuggire.

Quando colpite un androide non viene disintegrato e dopo poco tempo risorge come un fantasma e come tale può attraversare le pareti. Potete comunque distruggerlo con il vostro laser.

Un altro clone di *Berzerk* che a sua volta è diventato famoso non tanto quando è uscito, ma recentemente con la leggenda urbana che fosse un gioco maledetto perché dicevano che tutti quelli che lo avevano provato erano morti misteriosamente nel giro di poco tempo.

Il titolo originale era obiettivamente molto bello con una giocabilità sicuramente migliore di quanto ci si potesse aspettare quando è diventato un retro gioco grazie anche ad un parlato che introduceva una battuta ironica a chi scappava senza combattere i mostri.

La versione recensita oggi è un

le macchine a 16k che non avevano il parlato che viene aggiunto in quelle a 32k.



Originariamente doveva chiamarsi anche questo Robot Battle e per ragioni di copyright, venne rinominato in Android Attack.

Non cambia nulla dall'Arcade come scopo che è quello di fare più punti possibile distruggendo i robot e raccogliendo delle corone che trovate in giro.

Se fuggite da una stanza senza distruggere nemmeno un mostro il sistema vi dice "Coward!", una battuta simile a quella che ascoltavate nell'Arcade.

Un motivo in più per cercare di impegnarsi a fare punti distruggendo tutti gli androidi nemici.

Questa versione per i 32k è sicuramente molto fedele all'originale grazie al parlato e poi questa novità dei mostri che risorgono dalle ceneri per diventare dei fantasmi.

Tra queste novità e la sua incredibile giocabilità avrete sempre voglia di fare una partita.

Gold

1982, SPECTRAL ASSOCIATES

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

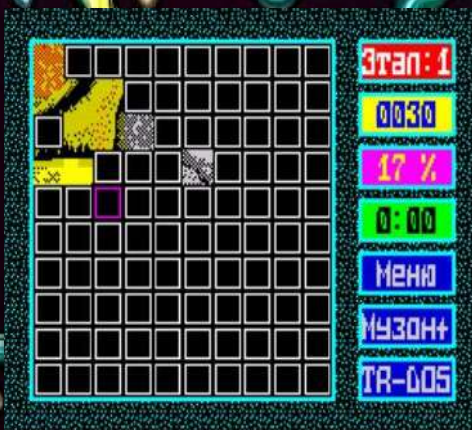
aggiornamento dell'originale a cui questo gioco è ispirato e non è l'Arcade, ma *Robot Battle*, per



Voi interpretate il ruolo del cavallo degli scacchi e dovete muovervi esattamente come farebbe in tale gioco. Dovete scegliere una posizione da cui partire che vi permette di muovervi in questo modo.

Il problema è che avete solo 50 secondi per ripulire lo schermo ed è troppo poco e perdete una partita magari quando siete ad un passo dal finire il livello.

Dopo giochi di guerra, di strategia, RPG, combattimenti in 2D e in 3D, bisogna cambiare genere e sceglierne uno per rilassarvi tra un combattimento e l'altro. Io mi diverto con alcuni videogiochi basati sui classici puzzle da tavolo. Anche **10x10** per lo Spectrum ha lo stesso scopo, ossia rilassarvi dai giochi impegnativi in cui bisogna studiarsi un manuale o avere le istruzioni sempre davanti. Rilassarsi forse è un parolone nei videogiochi perché pur non avendo come tema la guerra e la distruzione possono talvolta essere anche più impegnativi di tanti altri. E' un titolo, relativamente, recente perché è del 2000 e in lingua Russa in ogni suo dettaglio e per chi non conosce la lingua non lo giocherà. La meccanica di gioco che andrete a leggere tra poco è sicuramente innovativa, ma sono riu-



sciti a rovinare la sua giocabilità. Sono riuscito a scoprire dopo vari tentativi come attivare e disattivare la musica e capire che all'inizio del gioco vi viene chiesto di scegliere se usare la tastiera (ECTb) oppure il joystick (HETY).

Lo schermo è formato da tante caselle che dovete far sparire cliccandoci sopra per scoprire l'immagine che c'è sotto seguendo un ordine logico. La sua logica è nel manuale scritto in Russo e da un forte spirito di osservazione su un particolare che è sfuggito pure a me.

Se fosse solo questo, a forza di tentativi, magari riuscite anche a capire come si procede dopo aver cliccato sulla prima casella che potete scegliere liberamente su questa scacchiera. Grazie ad un video trovato in rete, dopo altri tentativi e riflettendo meglio sulla schermata del titolo ho scoperto come dovete giocare.

Quando capite come funziona e come dovete spostarvi sulla scacchiera nell'ordine giusto avete il problema del tempo che è troppo poco. Anche sapendo come si sposta il cavallo dovete sempre contare, guardare in punto dove vi trovate e 50 secondi sono troppo pochi per fare tutto. Il gioco, secondo gli sviluppatori, dovrebbe girare un 48k. A me gira solo nella configurazione Pentagon ZS 256.



2000, COBRA

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	0
GLOBALE	4,5



A LIFE M36 PLANET

Mother Brain
has
been alive

■ START
□ CONTINUE

© PIXEL Co. 1987

Un'avventura RPG è quello che dovete aspettarvi da questo titolo con una meccanica di gioco che ricorda più un arcade per la visuale laterale, lo scorrimento orizzontale e allo stesso tempo un RPG con la gestione dei punti esperienza ed energia vitale.

Non vi ricorda qualcosa camminare per gli scenari, usare le armi in dotazione per sconfiggere i nemici, entrare nei villaggi, parlare con la gente, acquistare potenziamenti nei negozi e poi riposare nelle locande? A me ricorda parecchio *Cadash* che sarebbe uscito qualche anno più tardi come Coin-Op.

Siete un terrestre inviato su un lontano pianeta per cercare di

ther Brain, che continua a terrorizzare i suoi abitanti.

Il vostro scopo ora è quello di di-



struggere questo essere e tutti i suoi sgherri per riportare la tranquillità e magari sperare che la vostra gente possa vivere in pace con i suoi abitanti.

Pur con elementi tipici degli RPG rimane per lo più un arcade a scorrimento laterale con schermate fisse con il difetto che ogni volta che entrate e uscite da una schermata i mostri si rigenerano e spesso succederà perché quando uno di loro vi colpisce non



scoprire se è possibile colonizzarlo per dare speranza ai terrestri perché il pianeta Terra non è più in grado di sostenere la vita per tutti i suoi abitanti.

Scoprite che questo pianeta, M36, è stato devastato da una guerra contro una orribile creatura, Mo-



vi uccide subito, ma vi spinge e quindi alle volte succede che come una pallina di un flipper fate avanti e indietro tra una schermata e l'altra. Diventa una situazione abbastanza surreale.

I villaggi sono all'interno delle caverne raggiungibili con degli ascensori e sono praticamente protetti dai nemici che vivono all'esterno. Qui ci sono le locande, i dottori e poi tante gente che vi chiede aiuto e vi da informazioni utili.

Peccato che sia un gioco in Giapponese per quanto riguarda le interazione e quindi non saprete mai se ci sono missioni secondarie o aiuti determinanti per sconfiggere il nemico.

Un titolo del 1987 che va molto oltre quello che c'era in quel periodo e unisce magnificamente due generi diversi in uno solo per una esperienza di gioco davvero unica.

Anche tecnicamente davvero eccellente sotto tutti i punti di vista e hanno risolto il problema di un eventuale scrolling scattoso facendolo a schermate fisse anche se per questo la difficoltà alle volte è un po' frustrante soprattutto per alcuni tipi di nemici.

Gold

1987, PIXEL

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Come nel numero scorso e già da un po' di altri in questa stessa pagina ecco un gioco per MSX2 tipicamente Giapponese come estetica e anche come mettere un po' la loro cultura in un videogioco.



Di fatto è una corsa automobilistica in cui voi pilotate un'auto che ha la forma di un animale ed ecco qui la fantasia orientale di creare qualcosa che in occidente raramente viene presa in considerazione.

Lo scopo del gioco è quello di arrivare al traguardo entro lo scadere del solito tempo limitando al massimo i danni che subite dagli avversari che tenteranno di mandarvi fuori strada o danneggiare l'auto in maniera irreparabile.

Durante la corsa dovete raccogliere delle caramelle che rappresentano la valuta corrente per acquistare potenziamenti, tempo

aggiuntivo nei negozi e riparare l'auto negli ospedali. I negozi li trovate nella parte sinistra della strada, mentre gli ospedali sono nella parte destra. Sulla strada capita di trovare anche un'entrata segnata come "IN" dove potete accedere ad entrambe le strutture.

Durante la bella e simpatica introduzione con immagini di ottima qualità grafica e musicale capite che sarà molto difficile perché è in Giapponese. Fortunatamente i negozi e gli ospedali usano delle icone che fanno capire cosa si riferiscono le varie interazioni e quindi riuscire a comprare quello che vi serve senza farlo a caso.

Le corse si svolgono in un grande isola che ha la forma dell'Australia che dovete percorrerla tutta vincendo le varie tappe. Prima di ogni gara c'è un'animazione che



spiega quello che dovrete fare in maniera anche un po' umoristica. La corsa vera su strada è essenzialmente evitare gli ostacoli che sono letali anche per gli avversari

ri ed è una bella cosa perché dimostra una certa imparzialità da parte del computer. Non è difficile la guida, mentre lo è la precisione perché basta veramente poco per subire grossi danni.

Un bel gioco caratterizzato da una grafica tipicamente Giapponese con quella tipica forma super deformed e di pura fantasia creativa nei negozi e ospedali e poi quella sensazione di puro divertimento durante la corsa. Merito di questo fascino è la musica che ha una melodia che è adeguata alla grafica e alla giocabilità che vedete sullo schermo.

Gold

WOW

1988, BIT2

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5



tico e droghe varie che vi costringono a prendere e che prenderete voi stessi per riuscire a scoprire attraverso i sogni e le allucinazioni la verità.

Un'avventura per chi è avvezzo a questo genere in cui bisogna capire dalle immagini e dalla storia quali sono i comandi per iniziare il vostro viaggio tra la realtà, sogni e allucinazioni.

Non è avventura per tutti per l'ambientazione surreale e certe azioni e alcuni dialoghi possono essere disturbanti per alcune persone più sensibili di altre.

E' un'avventura grafica testuale con tante immagini ad aiutarvi e migliorare l'esperienza di gioco. Non è un genere che mi piace mol-

per ricostruirlo.

Usa un parser testuale come tutte le avventure di questo tipo, tuttavia, semplice con solo due parole per muovervi, interagire con altri personaggi, raccogliere e usare oggetti.

L'interfaccia è un po' più ostica rispetto a soluzioni di altre avventure dello stesso tipo perché non potete avere il parser testuale insieme alle immagini. Due schermate: una per scrivere i comandi e un'altra che mostra gli effetti delle vostre azioni.

La soluzione degli enigmi è legata al posto dove vi trovate e quindi non dovete mai dare nulla per scontato e esaminare ogni oggetto più di una volta perché ci sono

to, ma questa in particolare è strana sia come storia sia come ambientazione e volevo raccontarvela.

Siete un paziente del manicomio "The Institute" nel quale siete dei prigionieri perché vi tengono lì contro la vostra volontà e dottori e infermieri sono in uno stato di fanatismo. In più i psicologi fanno di tutto per convincervi che siete pazzi e vi danno medicinali che vi causano allucinazioni.

Lo scopo del gioco è scoprire perché siete lì, quale è la verità facendo un'esplorazione tra la realtà e i sogni che portano alla luce eventi traumatici del vostro passato e che dovete cercare di riordinare

Visible Items♦♦

YOU ARE IN A STARK WHITE ROOM WITH AN IRON HOSPITAL BED.

♦♦The Institute♦♦

Inventory♦♦

THE DWARF LEAVES THE ROOM.

cose nascoste molto bene per non essere trovate e poi parlare con i personaggi più e più volte perché anche loro nascondono delle verità e dovete costringerli a dirvele.

L'ambientazione surreale di un manicomio, uno staff medico fana-

Quest'avventura per Atari 8-Bit ha una interfaccia particolare con due schermate distinte per il parser e le immagini e ogni azione che scrivete vi porta automaticamente a vedere cosa succede.

I disegni sono fatti molto bene, curati nei dettagli e vi permette di capire come interagire con quello che vedete e non semplicemente come abbellimento estetico di molte altre avventure di questo tipo.



1983, SCREENPLAY

GRAFICA	9
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

PAUL WOAKES AMIGA ENCOUNTER

lieno e uno dopo l'altro diventano sempre più pericolosi e d'istinto aumenta l'impegno per evitare i loro missili, salvaguardare gli scudi che sono la sola e unica vostra protezione.



Non ha una grafica e un sonoro da essere ricordato nel tempo, tuttavia, la giocabilità, come detto, è ottima e vi consiglio di giocarlo.

Il gioco scelto per Amiga è un semplice sparatutto in 3D che non ha bisogno di chissà quale trama super complessa. Sicuramente nell'anteprima sembrava qualcosa di simile a *Damocles* invece è un blastaggio senza pietà contro dei nemici per una non precisata missione.

Quest'ultima è che dovete vincere tutti gli alieni in otto pianeti e per passare da uno all'altro dovete distruggerne un certo numero per entrare in una porta stellare che vi fa accedere una fase di volo spaziale per arrivare ad un nuovo pianeta. Non è un livello bonus perché dovete superare un campo di asteroidi e dovete riuscire a sopravvivere.

Se ce la fate atterrate sul pianeta successivo e continuate la vostra missione. Se non ce la fate dovete rifare quello precedente scontato di qualche nemico da distrugge-



re.

Sostanzialmente **Encounter** è tutto qui.

La cosa che sicuramente che può attirare l'attenzione da un classico sparatutto è la visuale in prima persona in 3D con una grafica poligonale solida.

L'abitacolo da cui vedete il mondo esterno è fatto anche bene, un radar che vi mostra il nemico a cui dovete dare la caccia, il numero degli scudi e quanti bersagli vi rimangono per passare di livello.

Non è, tuttavia, uno sparatutto dove i nemici attaccano da tutte le parti diventando caotico e confusionario; i nemici dovete inseguirli uno alla volta per distruggerli cercando di usare quei pali per deviare i vostri missili (attenzione che anche loro fanno la stessa cosa contro di voi).

I dischi volanti alieni sono tanti e di certo distruggerli uno alla volta rende il gioco lungo, ma non per questo noioso. E' una caccia all'a-

Sembra uno sparatutto banale, ma giocandoci partita dopo partita cresce la voglia di fare meglio e la sfida, anche affrontando un nemico alla volta, è impegnativa e vi piacerà parecchio. L'estetica conta sempre, ma questo titolo punta a tenervi incollati al monitor e ci riesce. Peccato per l'audio davvero pessimo per un Amiga. Sembra di essere su Atari ST.



Silver

1991, NOVAGEN

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8



In passato, soprattutto tra gli anni 80 e 90, c'era la moda di trasformare giochi da tavolo in videogiochi cercando di ricreare la stessa atmosfera dello stare in compagnia di amici. Non era facile perché mancava il contatto reale, ma in alcuni non era importante.

221b Bakery St. era uno un gioco nel quale quattro giocatori si sfidavano per risolvere prima degli altri un mistero scelto a caso andando in giro per la città di Londra raccogliendo prove e indizi e infine formulando un'accusa. Chi sbagliava veniva eliminato dal gioco e si sfidavano i giocatori rimanenti.

Il videogioco riprende esattamente la giocabilità di un gioco da tavolo, un sistema a turni basato sul lancio dei dadi e lo spostamento



su un percorso a caselle per raggiungere una locazione in cui leggere e catalogare degli indizi. Prima di iniziare una partita vi viene chiesto il livello di difficoltà: indizi in chiaro oppure codificati.



Quando entrate in un edificio vi viene dato un indizio che dovete comunque segnarvi da qualche parte perché non sembra avere un inventario classico e non so se c'è un sistema per tenere conto di quello che trovate (se usate invece il sistema codificato è ancora più importante riscrivere su un foglio tutto quello che viene suggerito). C'è un piccolo problema non indifferente per questo tipo di gioco: non c'è il computer da sfidare e anche facendo finta di giocare ad un'avventura grafica investigativa, perde tutto il suo fascino in breve tempo soprattutto per il sistema di memorizzare tutti gli indizi che trovate.

I quattro personaggi disponibili sono quelli del mondo di Sherlock Holmes, quindici locazioni da visitare in cui cercare indizi e anche trovare delle chiavi per sbloccare porte chiuse.

Per lanciare un'accusa, dovete tornare a Bakery Street e rispondere ad un quiz e dalle vostre risposte dimostrerete se avete effettivamente trovate il colpevole oppure no.

Giocare da soli in un gioco da tavolo

lo in effetti non ha molo senso e anche se cercate di considerarlo come una delle tante avventure grafiche, di fatto non lo è. Non c'è una sfida e di conseguenza non c'è molta voglia di impegnarsi a trovare una soluzione e ancora di più se dovete trascrivere ogni cosa su carta. Forse la prima volta, ma poi basta!



Tecnicamente va bene per una grafica molto colorata e ben disegnata sia per rappresentare l'interno degli edifici sia il mondo isometrico esterno. Per il resto non c'è molto da dire. Se siete da soli non vi divertirete perché manca la sfida contro un amico o il computer. Alcuni giochi da tavolo possono essere giocati come un solitario, mentre questo in parte si e in parte no



1987, DATASOFT	
GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	3
GLOBALE	5,2



Un gioco diverso dal solito e decisamente in stile Arcade questa strana corsa in jet-pack per il PC-98 che è una macchina che spesso è come portarvi il Coin-Op in casa. L'avevo già provato prima di scrivere questa recensione e devo dire che malgrado abbia una bella grafica non ha nient'altro da mostrare e da un gioco commerciale mi sarei aspettato decisamente molto di più.

Non so esattamente chi siete e perché lo fate, ma partecipate da soli a tre corse in altrettanti ambienti diversi per vincere entro un certo tempo limite.

Dalle caratteristiche del tracciato e del vostro curioso sistema di propulsione le cose non vanno esattamente come potreste pensa-



re.

Il tipo di terreno dei tre percorsi a disposizione, a libera scelta, che rappresentano la difficoltà con ciascuno il proprio tempo per fare



quattro giri (con dei checkpoint tra uno e l'altro), influenza parecchio il vostro modo di volare con il jet-pack e alle volte vi chiedete come sia possibile dato che non usate i piedi per correre. Probabilmente è stata calcolata un po' di fisica per questo tipo di volo.

Lungo il percorso ci sono dei trampolini messi in modo tale che è difficile evitarli e dato che non ci sono avversari, sono questi i veri pericoli; in aria non potete cambiare direzione e quindi se lo fate in curva uscite dal tracciato con una perdita di tempo che poi vi porta alla sconfitta.

Nella schermata principale potete impostare delle opzioni, ma in realtà è una sola: attivare o disattivare le texture (il PC-98 era un computer con diverse configurazione hardware) per permettere una giocabilità fluida a tutti i suoi utilizzatori.

Il gioco ha influenzato un anno dopo System Sacom a realizzare un prodotto identico con un

nome simile dove al posto del jet-pack correte a piedi usando un'armatura militare che ricorda la nano tuta di *Crysis*. In più c'è la scelta tra sei personaggi ed è stata creata una trama.

Il tempo è poco e, secondo me, male applicato perché il tracciato "facile" ha solo 30 secondi per raggiungere il primo checkpoint e non bastano. Il secondo tracciato con 50 secondi a me è sembrato più facile che il primo e perdendo tempo tra errori e fuori pista, riuscite fare più giri rispetto al tracciato più semplice.

La bella grafica e bel sonoro non bastano a tenervi incollati al monitor. Le risorse di questo bel computer sono state sprecate per un titolo che non sfrutta nulla di questo ottimo computer che lo ha dimostrato in tanti altri titoli.

Il voto finale è merito di grafica e sonoro. Per il resto è insufficiente.



1991, APOGEE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	4
GLOBALE	6,7

GIOCHI

R E C E N T I



Neon noir

Chi l'avrebbe mai detto che dopo tanti anni dall'ultima bell'avventura grafica punta e clicca su Amiga ne sarebbe uscita una nel 2022 che non fa rimpiangere quelle indie moderne. Una storia investigativa in cui cercare indizi, parlare con i personaggi, ottenere informazioni e oggetti utili per riuscire a proseguire nel gioco e prima di iniziare avete una

lunga introduzione con delle immagini in sottofondo che non vi aspettereste da un Amiga. C'è da rimanere senza parole, letteralmente.

Musica di sottofondo molto in tema alla storia che state per affrontare e che vi aiuta a continuare ad esplorare e scoprire quale mistero dovrete andare a scoprire. Le ambientazioni sono come dice il nome, "noir" e sono inquietanti come se foste lì, da soli, di notte, per la città senza sapere chi o cosa c'è dietro l'angolo.

Per poterci giocare, tuttavia, dovete avere un'Amiga 1200 con Hardisk perché non esiste al momento di scrivere questa recensione una versione su dischetto. E' un gioco gratuito e quindi andate di corsa a scaricarlo.



2022, MASS PRODUCED GAMES

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2



PC DOS

YOU BE AT ORBIT
(c) 2022 thp.io

Start Game
The Story So Far
About
Quit



Last Kill Count: 0

mo aereo che può volare nello spazio.

E' strutturato come Asteroid con le astronavi nemiche a forma sferica con una difficoltà ben calibrata: nel primo livello un solo nemico, nel secondo ce ne sono due e così via.

Gira su DOS, ma di fatto avete bisogno di un computer moderno compatibile con questo sistema operativo. In questo caso l'emulazione è la scelta migliore.

Rispetto ad altri giochi vintage forse a lungo andare può perdere un po' di attrazione.

195



You be at Orbit

La terra, il 9 Aprile 2023, viene invasa dagli alieni (oh, ormai ci siamo come data) e la battaglia si svolge nello spazio, in orbita intorno al pianeta.

Non c'è nessuno in grado di affrontare questo pericolo tranne voi che avete messo a punto un nuovissi-



2022, THP

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,5

**RECENSIONI
BREVI**



ALIEN INVADERS

Un titolo che non ha bisogno di presentazione e che ha dato inizio ad un genere che poi è stato modificato nel corso degli anni per diventare sempre più complesso e appagante.

Lo scopo del gioco è quello di distruggere livello dopo livello una serie di ondate aliene che volano in formazione dall'alto dello schermo verso di voi e dovete di-

struggerli prima che vi raggiungano.

Siete bloccati in fondo allo schermo e potete muovervi solo a a destra e sinistra; siete nello spazio e tra voi e i nemici ci sono delle barriere che vi proteggono dalla pioggia di proiettili.

Queste protezioni si rompono colpo dopo colpo (anche con i vostri) lasciandovi allo scoperto.

Giocabilità molto semplice, ma qualche partita a questo grande classico la farete sempre. Non è uno dei titoli che hanno una trama da completare, ma solo vedere fino a dove siete in grado di arrivare.

ACORN ATOM



1981, BUG-BYTE

GRAFICA 9

SONORO 9

GIOCABILITA' 9

LONGEVITA' 9

GLOBALE 9



International Karate

E' il primo della serie che culminerà con l'edizione "+" sia per giocabilità che per grafica.

E' un gioco di arti marziali per uno o due giocatori e in base a questa scelta cambia anche lo scopo.

Se giocate da soli dovete affrontare e vincere il computer in una

serie di livelli entro un certo tempo limite usando varie tecniche che potete fare con le otto combinazioni del joystick.

Ci sono anche due livelli bonus diversi per aumentare ancora di più il vostro punteggio.

Se giocate con un amico lo scopo è quello di batterlo e cercare di fare il punteggio più alto usando delle mosse che sono associate ad esso.

E' il primo gioco della serie e davvero divertente e sempre bello da giocare per vedere fino a che livello arrivate. Il computer è bravo e dovete impegnarvi davvero tanto per non fare brutte figure.

ATARI 8-BIT



1986, SYSTEM 3

GRAFICA 10

SONORO 9

GIOCABILITA' 10

LONGEVITA' 9

GLOBALE 9,5



ALIEN DESTROYER 2

Neanche farlo apposta, ecco un altro clone di Space Invaders che in questa versione per il BBC viene migliorata parecchio la parte estetica con una grafica ben colorata e appariscente. Sebbene il gioco rimanga pressochè invariato ci sono delle differenze con quello visto sull'Atom e forse anche rispetto alla versione Arcade. Le astronavi nemiche sparano un raggio laser in verticale e allo stesso tempo alcune di queste sparano una bom-

ba che deflagra in tre direzioni e bisogna stare molto attenti. Il colpo classico alieno è facilmente evitabile anche perché non è molto veloce, mentre quelli esplosivi no e vi colpiscono anche quando sembrate al sicuro dietro uno dei muri di protezione.

Un Space Invaders rivisto non solo nella grafica, ma anche nella giocabilità per ridare lustro ad un titolo giocato e rigiocato da milioni di persone.

BBC



1984, PROGRAM
POWER

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



AL CAPONE

Un gioco che si svolge durante il periodo del proibizionismo Americano e oltre questa cosa c'era la minaccia della mafia capeggiata da Al Capone. Non si sa bene in questo gioco chi siete voi (un poliziotto o lo stesso Al Capone), ma dovete eliminare tutti gli avversari in una visuale in prima persona in cui avete un mirino sullo schermo e dovete cercare dove si tro-

vano i nemici per poi ucciderli. Avete un mitragliatore che spara una raffica di proiettili e questi ultimi sono limitati e non c'è modo di ricaricare l'arma (o forse non sono stato in grado io di farlo). Morale è che se finite le munizioni avete perso una vita.

Giocabilità mediocre perché l'area di gioco è piccola, dovete cercare i nemici con uno scorrimento forse un po' troppo veloce e poi il controller non permette una precisione millimetrica che a quanto pare è necessaria per uccidere i nemici.

Ti99/4A



TEXAS INSTRUMENTS

GRAFICA	8
SONORO	4
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	5,7

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



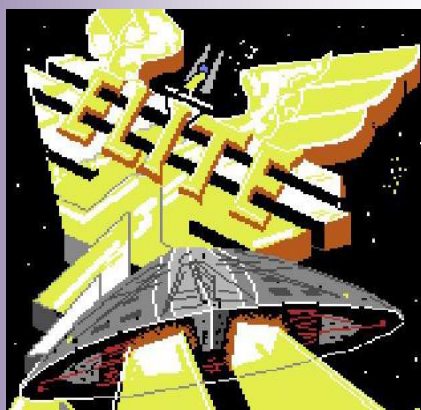
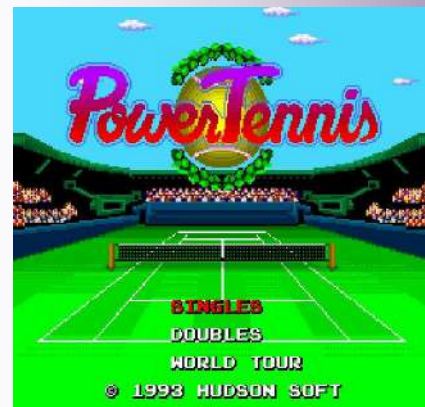
www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):



TURBOGRAFX-16

Cart



Power Tennis è un titolo dedicato a questo sport e permette di giocare una partita uno contro

uno, due contro due e di partecipare ad un campionato che include sei Nazioni.

Potete scegliere tra vari atleti e i tre tipi di terreno più comuni: duro, erba e terra.

Il gioco è uscito solo per questa Console e usa una visuale in terza persona, dietro al giocatore garantendo così una buona visione del campo e facilitando anche la respinta della palla.

La giocabilità è molto buona perché non è frustrante, le regole del tennis sono state implementate molto bene e poi anche il controllo non crea problemi.

E' una versione solo in giapponese, ma queste riguardano le informazioni sugli atleti e il torneo, quindi non ci sono problemi a entrare subito in partita.



COMMODORE 64



E' una corsa futuristica la cui pista sembra nello spazio e per l'occasione guidate un'astronave dotata di armi e buoni motori.

Il vostro scopo è superare otto lunghi livelli cercando di evitare gli ostacoli e distruggere i nemici con l'arma a disposizione che può essere potenziata grazie a dei bonus presenti sul percorso.

I livelli sono tanti, ma in pratica non cambia molto come grafica da un all'altro. Quello che invece cambia è la difficoltà con ostacoli sempre più difficili da superare e ondate nemiche più numerose e agguerrite.

Oltre ai nemici che dovete distruggere, sulla pista ci sono degli ostacoli letali al tocco, alcuni sono indistruttibili e quindi dovete evitarli con la vostra abilità di pilota, mentre altri li potete distruggere.

La cosa più insidiosa è che essendo in 3D come visuale, queste trappole sulla strada, da lontano sembrano bonus da raccogliere oppure delle pedane e li riconoscete come tali quando ve li trovate davanti. E' un gioco da non sottovalutare perché la fluidità della grafica e la sua strepitosa musica vi fanno diminuire l'attenzione.

Bello e gratificante esteticamente con una utile interfaccia che mostra tutte le informazioni che avete bisogno, ma in questo specifico gioco la parte estetica pure facendo il suo dovere non è paragonabile alla musica.

Quest'ultima è suonata magnificamente come non avete mai sentito dal SID. E' talmente emozionante che vorreste che i livelli fossero infiniti solo per poterla ascoltare.

Un gioco uscito anche per altre piattaforme che non riescono a raggiungere la giocabilità e le emozioni che potete avere solo ed esclusivamente sul Commodore 64!





E' un simulatore di volo spaziale che offre al giocatore una libertà che prima di questo titolo non era minimamente presa in considerazione. I simulatori erano sia civili che militari, le storie e le missioni erano quelle e non potevate fare diversamente.

E' un gioco in cui potete decidere liberamente (o almeno quasi) la vostra carriera che può essere militare, mercenaria, di natura commerciale oppure di semplice esploratore (il sogno di ogni giocatore era una simulazione in cui potevate fare quello che vi pare). Elite divenne subito molto popolare principalmente per i motivi sopracitati e liberi anche di creare un personaggio buono, cattivo o neutrale. Ed era come vi comportavate nello spazio a determinare il vostro futuro.

Iniziare il gioco sparando a destra e a manca contro tutti senza guardare chi avete davanti, vi porta a diventare il criminale a cui dare la caccia per tutta la galassia.

Stesso problema anche facendo il commerciante perché alcuni prodotti sono illegali e quindi potreste essere braccati dalla polizia e diventare criminali spaziali e inseguiti ovunque.

E' vero che avete la libertà di fare quello che vi pare, tuttavia, ogni sistema stellare ha le sue leggi e quindi non potete esagerare nelle vostre scelte, almeno inizialmente dato che avete un'astronave che basta un raggio laser della polizia per essere distrutta.

Oltre ad essere un simulatore di volo è anche un simulatore di vita perché il vostro alter ego digitale, che ha un suo nome, deve vivere, deve guadagnare il denaro per comprare un'astronave migliore, potenziarla e poi decidere che tipo di lavoro fare.

C'è anche il problema che per viaggiare tra una stella e l'altra ci vuole il carburante, motori interstellari sempre più potenti e inizialmente non sono disponibili per il budget che avete. La vostra carriera inizialmente è obbligata perché dovete trovare le risorse economiche e avete diverse soluzioni.

Un modo per trovare facilmente il denaro è accettare delle missioni militari che sono ben pagate (Alcune versioni di Elite hanno una gestione diversa per queste missioni; alcune vi permettono di farle fin da subito, in altre invece non le potete fare nel sistema solare da dove inizia il gioco).

L'universo di Elite ha "solamente" otto galassie con 256 pianeti ciascuna e quindi il motore deve gestire ogni cosa, non solo dei pianeti, ma anche di ogni aspetto della vita. Per questo motivo usa degli algoritmi procedurali e occupa pochissimo spazio su disco o cas-

setta.

Può sembrare che Elite abbia dato il via al genere "mondo aperto", ma in realtà nel 1974 esisteva un gioco di solo testo, *Star Trader*, in cui dovevate guadagnare soldi commerciando sei tipi di prodotti. Consultando una mappa stellare potevate viaggiare tra una galassia e l'altra.

Elite riprende il concetto di *Star Trader* aggiungendo un universo più grande e soprattutto la parte grafica giocabile in prima persona.

Elite pur con tutta questa libertà, ha una trama che parla della storia di un giovane pilota, Alex Ryder, il cui padre Jason fu ucciso quando la loro nave fu abbordata dai pirati. Alex cerca vendetta, una nave super corazzata per aiutarlo in questa impresa ed entra quindi in questo universo che include combattimenti, viaggi interstellari e mortali alieni chiamati Targoidi.

In questo universo diventa un abile commerciante, anche grazie alla sua copilota Elissia Fields, una specie aliena, ricercata in molti sistemi.

La libertà di azione che potete fare in Elite la vedete fin da subito, tuttavia, è condizionata dal vostro reale scopo, ossia mettere da parte tanto denaro per costruirvi un'astronave potentissima e affrontare i Targoidi che sono i nemici più potenti di tutto l'universo di Elite.



Il gioco fu inizialmente rilasciato in tre versioni: BBC Cassetta, BBC Disco e Electron.

L'area di gioco occupa i due terzi dello schermo, mentre la restante parte è occupata dal quadro dei comandi.

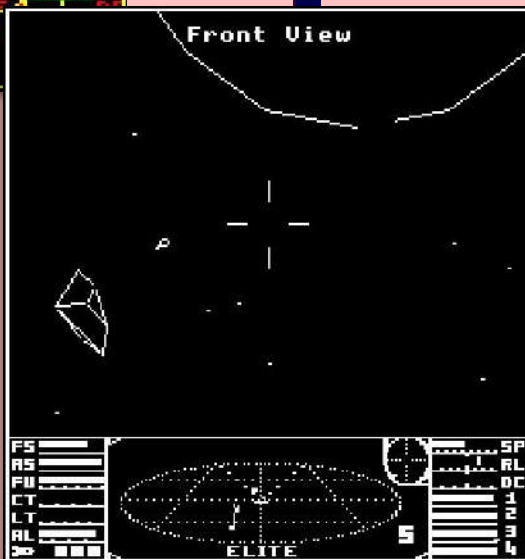
La versione BBC mostra i suoi 4 colori nella parte bassa dello schermo, mentre il gioco vero e proprio era in bianco e nero. La versione Electron, a causa dei suoi limiti hardware è completamente in bianco e nero, non c'è il sole e nemmeno i Targoidi. La versione BBC su disco aveva molte più astronavi e ad ogni salto iperspaziale ne venivano aggiunte altre.

Ho provato la versione su disco per il BBC e devo dire che la qualità grafica è impressionante. Non ha la musica, ma ottimi effetti sonori.

La grafica, come detto, è in bianco e nero nella sezione di volo, ha ottime prestazioni a livello di frame rate anche quando sullo schermo ci sono tanti altri poligoni da gestire. Generalmente la grafica è vettoriale in wire-frame, mentre il sole è l'unico ad essere un poligono solido bianco.

Il sistema di volo è un po' strano rispetto a quello che vi siete abituati da un simulatore di volo terrestre sia civile che militare perché in pratica girando la leva del joystick a destra e sinistra, gli oggetti che vedete davanti a voi, ruotano come se foste all'interno di una sfera. Inizialmente è un po' caotico e

diverso dal classico simulatore di volo e richiede un po' di tempo per imparare a centrare un nemico o riuscire ad avvicinarvi ad una base spaziale.



Come tutti i giochi di questo tipo, ci sono tanti tasti che sono associati ad alcune funzioni sia del volo, sia della parte gestionale da imparare. Il manuale è molto esaustivo e vi consiglio di tenerlo aperto sulla parte relativa ai comandi durante le varie missioni.

Come detto nella recensioni principali, ci sono delle cose che dovete evitare di fare per non far arrabbiare la polizia. Mai e poi mai sparare vicino alle Stazioni Spaziali perché vi distruggono un pochi secondi e la prima volta lo farete come lo abbiamo fatto tutti. Vedere come va a finire oppure dimostrare che siete un ottimo pilota.

Per il BBC Esiste anche una versione "master" che è a colori anche nell'area di gioco che pur rimanendo in wire-frame è davvero nitida, soprattutto nel menu delle opzioni con le informazioni più leggibili.

Su questa versione "Master" appena arrivato nei pressi del pianeta Diso sono stato attaccato da molte navi nemiche tra cui i Targoidi ed è stata la prima volta in assoluto dopo aver provato tutte le versioni a vederli in azione. E' raro riuscire ad essere coinvolti in scaramucce con questa temibile razza anche

perché come riporta il Manuale è rarissimo che si avvicinino ai pianeti abitati da umani. La versione BBC Master è davvero un piacere per gli occhi.

BBC



Gira molto bene con una grafica semplice unita però ad un quadro comandi a colori ed è sicuramente la versione più bella perché è

nata qui, anche se poi alcune altre conversioni saranno anche meglio. Ha un sistema di volo un po' complicato e che richiederà parecchio tempo per prenderci la mano, ma è una cosa tutta sua e quindi originale e innovativa.

E' la versione di riferimento!



COMMODORE 64



Sulla macchina a 8-Bit di Commodore, Elite si presenta in grande stile con una schermata introduttiva coloratissima e dettagliata.



La schermata principale mostra un'area di gioco in bianco e nero con il quadro comandi molto colorato e la prima sensazione è una via di mezzo tra la versione BBC e quella Master.

C'è la musica nella schermata prima di iniziare a giocare; durante la simulazione ci sono solo gli effetti sonori, tranne quando si attracca ad una base dove riascoltate una musica classica famosa.

C'è da dire che la versione C64 è un po' inferiore come qualità grafica rispetto al BBC perché hanno rimosso la rotazione del pianeta sul suo asse che invece si vedeva bene sulla versione originale.

I pianeti sul C64 sono delle sfere immobili nello spazio; le astronavi che incontrate hanno meno triangoli e malgrado ciò le prestazioni generali non sono eccezionali.

Esiste anche una versione nativa per il Commodore 128 che non cambia nulla a livello di grafica durante la simulazione, mentre ha dei font più definiti quasi fossero in alta risoluzione e la lettura è più facile.

Non è bello né prestante come sul BBC però rimane un ottimo simulatore spaziale da non perdere!



AMSTRAD CPC



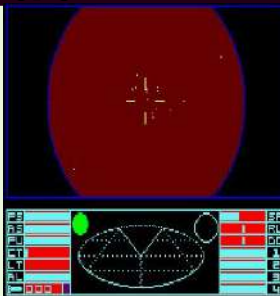
Questa conversione è uguale all'originale per quanto riguarda la grafica vettoriale trasparente, tuttavia, meglio colorata perché il wire-frame è blu, il sole è giallo, i pianeti sono di colore diverso (sempre trasparenti) e anche i raggi laser sono stati personalizzati. Guardatevi e stupitevi con la sequenza di lancio molto realistica in cui intravedete in lontananza il pianeta che si avvicina.

Durante la simulazione avete la sensazione che è stato fatto un ottimo lavoro sulla grafica. La sua velocità non è fluida e più o meno gira come sul C64 soprattutto quando avete oggetti 3D di grosse dimensioni.

Probabilmente per colorare l'universo esplorabile hanno dovuto sacrificare i colori dell'abitacolo che diventa davvero brutto perché è un pugno in un occhio.

La musica è presente nella schermata dei titoli ed è anche ben suonata, mentre durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori.

Il peggior Elite mai visto. Se si vuole distruggere un mito, caricate la versione Apple II.



APPLE II



Devo dire che mi aspettavo un gioco simile alle altre versioni a 8-Bit e invece è stata una delusione completa.

La grafica è discreta nel

quadro comandi che è ben colorato e abbastanza definito, mentre nell'area di gioco i contorni dei vettori della grafica 3D hanno un colore che si comporta in maniera strana. E' bianco in lontananza, mentre da vicino sembra sfarfalli un po' troppo creando problemi alla vista. Niente musica né durante il gioco né durante la presentazione e gli effetti sonori durante la simulazione sono orrendi, davvero mai sentito effetti così mal fatti e da fare accapponare la pelle.

Il peggior Elite mai visto. Se si vuole distruggere un mito, caricate la versione Apple II.



ZX SPECTRUM



La versione Spectrum è uguale a quella C64, quindi tutto rigorosamente in bianco e nero e vettori trasparenti per astronavi, basi spaziali

e pianeti, Il sole è rappresentato da una sfera bianca a tinta unita e stessa cosa per tutte le altre stelle.

Niente musica, mentre gli effetti sonori sono nella norma. Questi ultimi tra l'altro sono anche male sincronizzati con la grafica.



MSX



Elite per MSX è davvero una sorpresa perché è stato realizzato davvero bene soprattutto per i colori, per il dettaglio e per la musica presente durante la schermata introduttiva che suona la melodia in maniera egregia (il volume è un po' basso). Anche gli effetti sonori sono stati ben curati durante la simulazione.

Come già detto prima, questa versione sorprende per colori diversi usati per i vettori 3D, quindi i pianeti, le basi spaziali e le astronavi nemiche. Alcune di queste possono essere blu o gialle, ma anche di altri colori e questo gli dà una grande varietà e realismo.

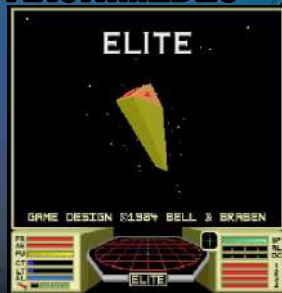
Il 3D gira bene anche se bisogna dire che sullo schermo non c'è quasi mai il pieno di poligoni e quindi l'MSX riesce a gestire bene il motore 3D.

Questa versione, a differenza dell'originale e di altre, prevede anche che durante l'iperspazio il motore si possa rompere lasciandovi nello spazio tra una galassia ed un'altra o tra un sistema stellare ed un altro rischiando di essere presi di mira dai terribili Targoidi.

Molto bella l'animazione dell'iperspazio che inizia con una sequenza che ricorda Guerre Stellari e poi si apre il classico tunnel. Una versione sviluppata con l'intento di sfruttare al meglio l'MSX.



ARCHIMEDES



La versione per Archimedes sfrutta tutta la potenza della macchina per migliorare drasticamente la qualità della grafica con vettori 3D solidi e con un elevato numero di colori.

Cambia di conseguenza anche l'esperienza di gioco perché sfrutta il mouse per gestire la parte prima della partenza grazie ad un comodissimo menu fatto apposta che vi permette di gestire il carico delle merci, l'equipaggiamento della nave e di consultare la mappa stellare per stabilire una rotta.

La mappa è davvero notevole perché mostra la galassia di partenza con nebulose e i gas come è nella realtà e quindi enfatizza al massimo ogni aspetto ancora prima di entrare nella simulazione.

Questa versione ha anche delle chicche che vanno ricordate e che sono incredibili: quando si entra in un sistema con dei pianeti, questi hanno anche delle lune che gli orbitano attorno e lo vedete sullo schermo. Il realismo è stato curato in maniera impeccabile.

Quando decollate da una base spaziale l'inquadratura è al suo interno e vedete che non siete da soli, ma ci sono altre astronavi parcheggiate e vi entusiasma ancora di più.

I pianeti sono colorati in modo diverso, la grafica poligonale delle astronavi è grandiosa perché sono colorate nelle varie parti che le compongono con tonalità diverse e diventano ancora più reali di quanto non vi potreste aspettare.



AMIGA



La versione per Amiga sfrutta l'architettura a 16-Bit per migliorare notevolmente il gioco soprattutto nella parte 3D con una grafica più convincente perché si passa dal wire-frame degli 8-Bit ai poligoni solidi.

Elite ora è più bello esteticamente con le astronavi più dettagliate, ognuna di queste ha più colori. Molto appagante su Amiga la partenza dalle basi spaziali con l'inquadratura all'interno della base in cui vengono mostrate, se ci sono, altre astronavi parcheggiate.

La velocità è ottima durante il volo con tanti oggetti in 3D; Il quadro comandi è rimasto praticamente lo stesso della versione originale, ma gli è stato costruito tutto attorno un abitacolo che dà la sensazione di essere alla guida di una reale nave spaziale.

La musica e gli effetti sonori sono eccellenti perché la qualità audio Amiga è sempre stato un indice di qualità.



Mamba

pe capsule

Barrol (cargio cannister)

ATARI ST



La versione per Atari ST è identica in tutto e per tutto alla versione Amiga, anche se i colori usati per i poligoni solidi non hanno tanta

varietà e infatti noterete che nelle astronavi ci sono gli stessi colori con tonalità diverse. Un'astronave verde chiaro con alcune parti in verde scuro e così via per tutte le altre. Sono sottigliezze perché non toglie il fatto che le due versioni siano uguali e durante la frenesia dell'azione è difficile farci tanto caso soprattutto se non avete un ST e un Amiga davanti. La velocità della grafica 3D è ottima e non avrete da lamentarvi. Sequenza di lancio decisamente più fluida di quella vista su Amiga, ma complice di questo è un processore più veloce e una risoluzione più bassa.

La parte audio è sempre la parte più debole su ST. Questa volta si difende bene per la qualità musicale, mentre con gli effetti sonori un po' meno.



PC



La versione per PC usa una grafica CGA, ma non per questo sfigura di fronte a quella per Amiga o Atari ST.

Una grafica poligonale solida anche se non riccamente dettagliata e pochi colori. Certamente con la versione CGA non si potevano fare i miracoli e quello che vedete è comunque fatto molto bene.

Questa versione a poligoni solidi è forse quella più fedele all'originale e che dovrebbe piacervi allo stesso modo. La musica suona bene la famosa melodia, ma attraverso il cicalino del PC. Effetti sonori di qualità nella norma durante la simulazione.

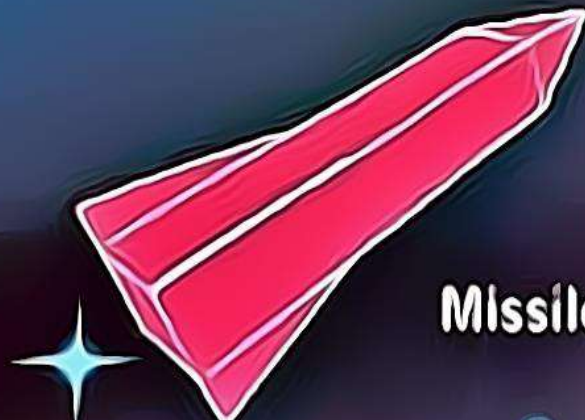
Per chi ama Elite classico questa versione in CGA è un richiamo fortissimo, ma sappiate che esiste anche una versione in VGA a 256 colori che migliora tantissimo l'aspetto estetico.



Cobra



Space station



Missile



Console Forever



nemici dovette salvarla.

E' *Moon Patrol* in uno scenario preistorico perché fate esattamente la stessa cosa.

Ha diversi livelli di difficoltà ben calibrata e dovete solo stare attenti a saltare massi, buche e abbassarvi per evitare uccelli e rami di alberi.

E' talmente semplice e giocabile che vi diventerà sicuramente.



Tra gli anni 80 e 90 c'era una moda di fare giochi tematici sulla preistoria e questo è uno di quelli che si svolge quando l'uomo scopre la ruota e inventa una strana bicicletta che oggi vediamo solo al circo o usato da coraggiosi atleti.

La vostra ragazza è stata rapita da un dinosauro che vuole mangiarsela per cena e voi, salite in sella alla vostra bicicletta con una sola ruota e correndo, saltando (provate ad immaginare le ricadute a terra senza usare delle molle o dei sellini imbottiti, ah ah) e abbassandovi per evitare i

Lo consiglio perché è fatto bene e diverso dal solito. Tecnicamente nulla da eccepire.

Gold



1983, SIERRA ON-LINE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

COLECOVISION™

PRESENTS WARNER BROS.™
THE DUKES OF HAZZARD™

© 1984 COLECO

Stinge ha rapito Daisy e voi, i cugini Duke, dovete liberarla usando il Generale Lee, l'auto più veloce e acrobatica della Contea di Hazzard.

Un gioco in prima persona all'interno dell'abitacolo dell'auto che nella versione per Colecovision si poteva guidare con una espansione hardware formata da un volante e una pedaliera per una esperienza di gioco unica.

Solitamente è lo sceriffo di Boss Hogg che vi insegue ad ogni infrazione, ma questa volta siete voi a dover inseguire l'auto di Stinge facendo comunque attenzione che se infastidite la polizia locale superando il limite di velocità sarete



a vostra volta inseguiti. Per l'epoca era un gioco ambizioso per i limiti della Console però esteticamente davvero molto curato in ogni particolare. La visuale è in 3D e avete pure uno specchietto retrovisore che vi mostra se qualcuno vi insegue. Assomiglia parecchio a quello che sarà qualche anno dopo *Test Drive*.

Ambiziosa corsa in prima persona in uno scenario 3D, ma la scattosità della guida e la difficoltà a controllare l'auto con un cambio manuale non ve lo farà amare per molto tempo.

1984, COLECO	
GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	0
GLOBALE	5



VM18

cano di impedirvi di completare una percentuale dello schermo (predefinito è l'80%) e andare verso un'altra bellissima ragazza.

Il gioco è Qix però allietato da più di 1500 bellissime ragazze!

Grafica superlativa e audio di alta qualità.



E' un gioco per il Cubo CD32 (un Coin-Op costruito sulla Console Amiga) ed è un puzzle game per adulti con un livello di nudità da soft a estremo che in sala giochi era impostato dal gestore.

La cosa interessante non è questa, o almeno lo è in parte, ma il fatto che venga riportato che sono disponibili più di 1500 ragazze da scoprire in questo clone di *Qix*.

La differenza con il gioco da cui prende ispirazione è che non iniziate a disegnare dal bordo dell'area di gioco e non potete nemmeno usarlo per completare una forma geometrica. Di certo in alcuni momenti questa cosa complica un po' le cose.

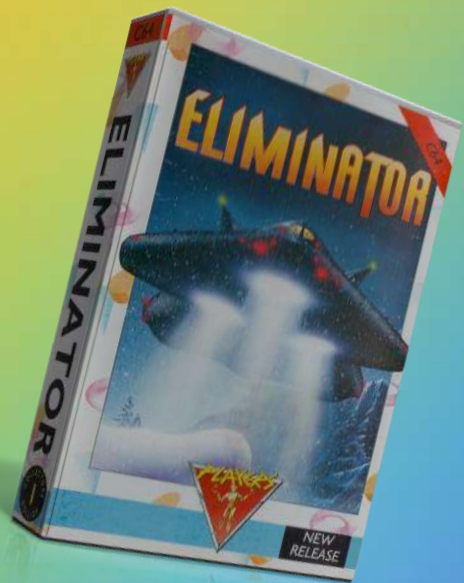
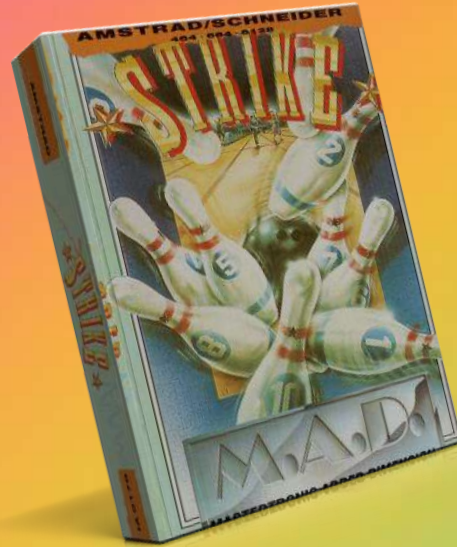
Ci sono bonus sparsi in giro che vi danno dei potenziamenti e punti facendo attenzione a non farvi toccare dai nemici che cer-

Il CD32 non ha avuto tanta fortuna, ma in qualche rara occasione come questa ha mostrato che la Console poteva continuare la sua carriera nel mondo dei Coin-Op.

Gold

1996, CD EXPRESS	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5

Box Art: Copertine in 3D



Top 3



Nyancle Racing



ANDROID ATTACK

ANDROID ATTACK V 1.0
COPY. 1982 SPECTRAL ASSOCIATES
WHAT'S YOUR NAME?

Wibarm



A hand holding a black remote control with white buttons is positioned in the lower-left foreground. The remote is pointed towards a television screen in the background. The screen displays a blurred image of a person. The text is overlaid on the screen area.

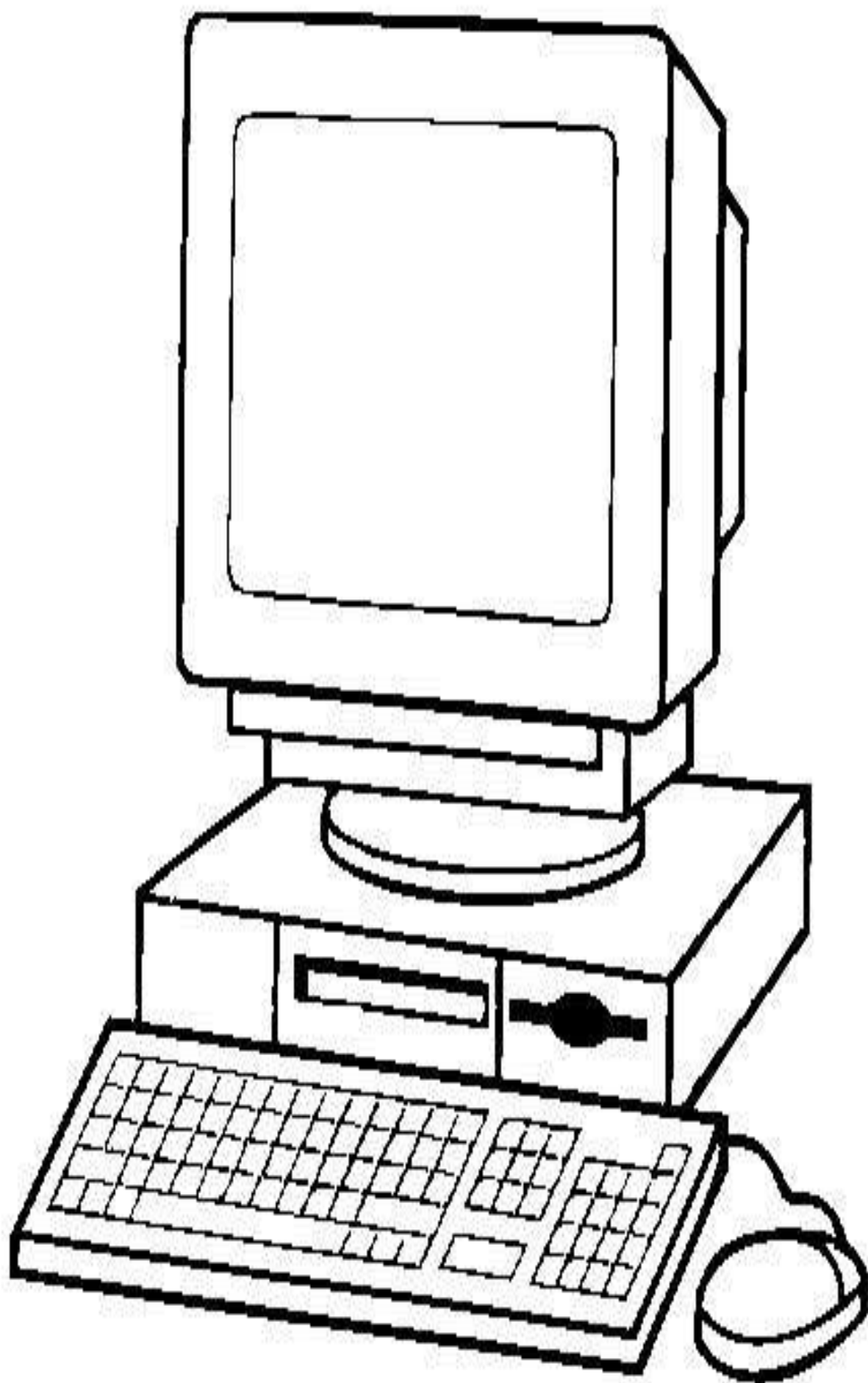
Multimedia

Grafica

Ufficio

Educativi

Hardware





CULTURAMULTIMEDIALITA'

Enciclopedia Elettronica Multimediale Grolier



L'enciclopedia multimediale Grolier per Amiga CD32 totalmente in Italiano che farà felici i lettori di casa e meno quelli stranieri che proveranno un prodotto per molti di loro incomprensibile. Grolier, fin dalla sua prima uscita su Amiga, crea una interfaccia che



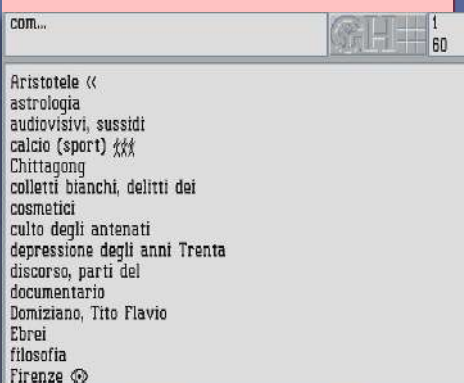
si adatta bene per l'architettura Amiga che sarà molto diversa da ogni altra versione.

La schermata principale mostra cinque categorie: **Consultazione**, **Storia**, **Geografia** e **Multimedia**.

L'icona "i" sono le istruzioni su come usare questo prodotto al meglio.

La categoria "**Consultazione**" è l'enciclopedia che dalla carta passa al digitale e da qui scrivendo un termine lo andate a trovare per leggere ogni sua informazione. Ci sono varie opzioni per migliorare il tipo di ricerca, da manuale a automatica. Questa interfaccia pur bella in stile Amiga mostra un grosso difetto: mancano i sottoti-

toli o le vignette che spiegano cosa indica l'icona. Perderete tempo a leggere la guida online o fare pa-



stocchi andando a caso.

Tre le icone più importanti in questa categoria: i libri, il libro aperto e i due Dizionari.

Anche qui l'interfaccia non è chiara perché prima dovete scrivere la parola o delle lettere e poi scegliere una delle tre icone. L'icona dei libri fa una ricerca classica della parola scritta; L'icona del libro aperto è una ricerca assistita perché dovete scrivere almeno due

lettere e il CD32 va a cercare tutte le parole che iniziano o contengono queste lettere anche se poi i risultati che otterrete non centrano niente.

Cliccando invece sui "Dizionari" con le due o più lettere che avete scelto, vengono mostrati tutti i lemmi che iniziano con queste lettere. Di nuovo una cosa strana: cliccando sulla parola trovata non viene visualizzata, ma tornate al menu "consultazione" per cliccare sui libri e leggere il documento della parola che avete selezionato prima (non poteva essere letta subito?).

La seconda categoria dal menu principale è "**Storia**" ed è consultabile in due modi: usando le icone oppure usando la linea del tempo (questa funzione è rara su Amiga perché la trovate spesso solo sulle enciclopedie per Windows e Macintosh).

La linea del tempo in questa produzione è interessante perché se mettete il puntatore su un'icona che rappresenta un periodo storico o una civiltà antica, la linea del tempo si aggiorna dopo qualche secondo a questa parte temporale e potete fare delle ricerche solo per quello che volete e non una ricerca generale per tutta la storia dell'umanità.

Una volta scelto il periodo da visitare, usando la linea temporale si cerca l'evento che interessa e da qui i vari argomenti legati a quel specifico evento storico. Una volta scelto l'argomento il programma passa automaticamente alla categoria "consultazione" e alla scheda informativa con eventuali immagini, audio o video.

Come ogni prodotto multimediale il programma permette all'utente anche di stampare il documento, quindi un'opera utile anche a livello didattico.

La terza categoria del menu principale è "**Geografia**" che non è altro che la mappa del globo da cui scegliere Continenti e Stati. Di questi viene mostrata la cartina politica e le sue informazioni generali. Per quelli previsti c'è la

possibilità di ascoltare l'inno nazionale che con la qualità Amiga è doveroso usare.

E' possibile anche interagire con lo stato scelto, ma solo per la capitale che viene poi descritta grazie alla categoria "consultazione".

L'ultima categoria del menu principale è il "multimedia" che può essere visionato tutto da qui: Immagini, audio, animazioni e video. In molte produzioni multimediali per Amiga mancano sempre video, animazioni e audio e qui sono presenti tanti contenuti e quindi giusto vedere come funzionano su una macchina AGA di base non particolarmente prestante.

La sottocategoria "immagini" ha 11 argomenti ciascuno dei quali al suo interno ha tutte le immagini. Non le potete vedere direttamente, ma sempre e solo attraverso "consultazione" che vi fa accedere alla parte testuale relativa all'im-



agine e da qui cliccando sulla bandiera colorata la potete vedere).

Per i video ne avete 28 che funzionano esattamente come per le immagini e quindi sempre attraverso "consultazione".

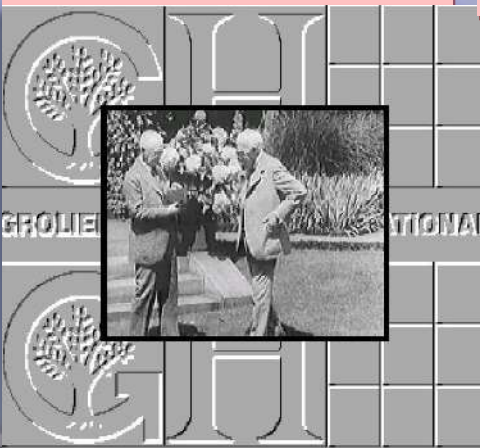
La categoria dei video non ha sottocategorie dato che ce ne sono solo 28 e anche questa volta visionabili praticamente dalla scheda informativa sull'argomento ad essi relativa.

Questo sistema di visualizzazione crea dei problemi quando l'argomento prevede sia immagini che video. La precedenza viene data alle immagini e per vedere i video dovete mettere manualmente la

pagina in cui si trova. Se il contenuto multimediale ha 6 immagini e 1 video, il totale sono 7 pagine e il video è all'ultima pagina. Se manualmente scrivete 7, dopo una breve descrizione, verrà avviato il video che ha una buona qualità che può essere in bianco e nero o a colori.

La categoria Animazioni ha 18 video, sono in italiano e sono molto buoni sia per la qualità sia per l'audio. La visualizzazione è a tutto schermo.

Anche qui stessa cosa come per i video. Se ci sono animazioni e immagini bisogna mettere manualmente la posizione dell'animazione che solitamente è l'ultima pagi-



na.

I "Suoni" sono suddivisi in cinque sottocategorie e ognuna di queste ha una bella selezione di audio che vanno dai brani musicali, al verso degli animali, alle frasi famose ecc. Per i suoni è molto più facile perché avete solo quelli e cliccando

sull'icona li ascoltate.

Cosa si può dire di questo prodotto?

E' di certo una Enciclopedia davvero notevole per i contenuti multimediali e per i tantissimi termini che sono stati inclusi, ma anche la possibilità di fare ricerche multiple all'interno degli stessi articoli.

Ci sono tante opzioni per ogni categoria che permettono di divertirsi ad esplorarla tutta e ci vorrà parecchio tempo.

Sono però evidenti delle stonature come la difficoltà di accedere in modo semplice ed immediato a certi contenuti obbligando a fare salti mortali tra tasti del pad, icone e numeri di pagina.



Come già detto nella recensione è completa e finalmente tantissimi contenuti multimediali di buona qualità generale. Le foto potevano essere fatte meglio come qualità perché sembrano qualitativamente inferiori a tante altre viste sull'AGA.

Interfaccia macchinosa e davvero lenta ad accedere ai contenuti e può mettere in difficoltà anche il più appassionato di CD32.



Silver

1994, GROLIER

INTERFACCIA	8
SUONO	9
MULTIMEDIA	10
FACILITA' D'USO	5
GLOBALE	8

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Wibarm	COMMERCIALE	Ha una traccia musicale eccellente ascoltabile con un Tandy.
Android Attack	COMMERCIALE	Problemi di Copyright per questo gioco! La versione a 16k fu chiamata Robot Battle, ma aveva lo stesso nome di un altro gioco e quindi cambiato in quello attuale.
International Karate	COMMERCIALE	System 3 e Data East su questo titolo hanno fatto una lunga causa legale perché la seconda accusava la prima di avere usato la grafica di <i>Karate Champ</i> . Se ci fate caso c'è una forte somiglianza anche con <i>The Way of the Exploding Fist</i> .
Eliminator	COMMERCIALE	Una curiosità sui due principali creatori del gioco. Entrambi sfortunati perché i loro progetti dopo Eliminator non furono mai portati a termine perché erano troppo ambiziosi ed esigenti per l'hardware a disposizione.
Elite	COMMERCIALE	La versione Spectrum usa una copia di protezione fisica che serviva a decodificare un codice che veniva mostrato sullo schermo. Le prime copie furono vendute addirittura con il dispositivo di decodifica difettoso.

COSA SUCCEDDEVA NEGLI ANNI 30?

DATA	EVENTI	
1933	La rete di messaggistica Telex esce nel primo periodo del Terzo Reich Tedesco. Telex inizia come un modo per distribuire messaggi militari, ma presto diventa una rete mondiale di messaggi di testo sia ufficiali che commerciali che persisteranno in alcuni paesi negli anni 2000	
1934	Prima postazione multimediale domestica da collegare ad una biblioteca universale	
1937	Chiamato il "Modello K" Adder perché costruito su un tavolo da cucina, questo semplice circuito dimostrativo fornisce la prova del concetto per l'applicazione della logica booleana alla progettazione di computer, con conseguente costruzione del Model I Complex Calculator basato su relè nel 1939	
1939	Costruito da Westinghouse, il robot Elektro basato su relè risponde al ritmo dei comandi vocali e offre battute preregistrate su dischi a 78 giri. È apparso all'Esposizione Universale e poteva muovere la testa e le braccia... e persino "fumare" sigarette.	

INDIANA JONES

AND THE
INFERNAL MACHINE

**Al prossimo incredibile numero
#143
Febbraio 2023**

